

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Studi sejarah adalah usaha pendidikan yang menggunakan peristiwa-peristiwa masa lalu sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan kemampuan analisis sejarah siswa. Tujuan pendidikan sejarah bukan hanya untuk siswa menghafal fakta, statistik, atau urutan peristiwa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan memahami hubungan sebab-akibat, menganalisis transformasi sosial dan budaya, serta merenungkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah. Melalui pendidikan sejarah, siswa diharapkan dapat memahami hubungan antara peristiwa masa lalu dan keadaan saat ini, sehingga menumbuhkan kesadaran sejarah untuk menghadapi perkembangan di masa depan. Menurut Carrasco dkk. (2022:498), Studi sejarah memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa-peristiwa sebelumnya melalui analisis fakta-fakta sejarah, pengembangan kemampuan berpikir sejarah, dan kemampuan untuk merumuskan penjelasan tentang hubungan sebab akibat dari transformasi sosial dan budaya. Akibatnya, studi sejarah tidak hanya berfokus pada perolehan pengetahuan tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analisis peristiwa.

Hasil pembelajaran adalah metrik penting untuk mengevaluasi efektivitas metode pendidikan sejarah yang dilakukan. Hasil pembelajaran mencerminkan sejauh mana pencapaian siswa setelah terlibat dalam kegiatan pendidikan, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pembelajaran sejarah, hasil belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menghafal fakta dan kronologi peristiwa, tetapi juga kemampuan memahami konsep sejarah, menganalisis hubungan antarperistiwa, melakukan penalaran historis, serta menunjukkan sikap kritis terhadap informasi sejarah yang diperoleh. Oleh karena itu, hasil belajar sejarah mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu memahami materi secara mendalam dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Menurut Çeken dan Taşkın (2022:4–10), penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan representasi visual dan aktivitas interaktif dapat membantu

meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik karena mampu mendukung proses kognitif dalam mengolah informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Namun demikian, lingkungan pembelajaran historis di kelas X-4 di SMA Negeri 7 Tasikmalaya mengungkapkan masalah yang terus-menerus mengenai kinerja akademik anak-anak yang kurang baik. Data observasi awal selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa beberapa siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam belajar, yang berdampak negatif pada pemahaman mereka terhadap mata pelajaran dan kinerja akademis mereka. Temuan penilaian pembelajaran dengan jelas menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mencapai skor di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Menurut hasil penilaian sumatif, 6 dari 12 kelas mencapai skor di bawah KKM, dengan rata-rata skor 58,8. Temuan Ujian Tengah Semester (UTS) mengungkapkan perbedaan kinerja dalam mata pelajaran, menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang mata pelajaran sejarah tetap tidak konsisten.

Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai UTS Peserta Didik

Kelas	Jumlah siswa	Nilai terendah	Rata-rata	Presentase nilai dibawah KKM
X-1	45	58	69,8	40%
X-2	44	60	70,4	40%
X-3	45	55	68,7	44,4%
X-4	45	59	69,9	37,8%
X-5	45	60	71,2	35,6%
X-10	44	61	71,8	33,3%
Rata-rata keseluruhan		58,8	70,3	38,5%

Berdasarkan tabel 1, rata-rata nilai mata pelajaran sejarah pada peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024 berada pada kisaran 68–71, dengan rata-rata keseluruhan 68,8, masih di bawah KKM 85 yang ditetapkan sekolah. Sebanyak sekitar 40% peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah. Nilai tertinggi yang dicapai

peserta didik adalah 91, sedangkan nilai terendah masih berada pada angka 55–60, memperlihatkan kesenjangan kemampuan belajar yang cukup signifikan antar siswa.

Hasil pembelajaran yang suboptimal mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah ketergantungan pada pendekatan pedagogis tradisional, seperti kuliah dan membaca buku teks. Pendekatan-pendekatan ini tidak secara memadai menyediakan pengalaman belajar yang dapat menyampaikan pemahaman yang nyata tentang konten sejarah, yang secara inheren abstrak karena berkaitan dengan kejadian-kejadian sebelumnya. Siswa sering kesulitan untuk memahami konteks, karakter, latar, dan kronologi peristiwa sejarah ketika subjek hanya disajikan melalui penjelasan verbal. Keadaan ini menandakan perlunya inovasi pendidikan yang memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan berpusat pada siswa.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran visual dan nyata, seperti media diorama. Media diorama dapat memberikan gambaran tiga dimensi dari sebuah peristiwa sejarah, memungkinkan siswa untuk lebih akurat memahami penggambaran barang, lokasi, dan konteks sejarah. Penggunaan media diorama memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui eksposisi guru sambil secara bersamaan berpartisipasi dalam kegiatan seperti observasi, analisis, dan diskusi tentang konten pembelajaran. Materi ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa tentang topik sejarah, meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran, dan memberikan pengalaman pendidikan yang lebih signifikan, yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Situasi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah, yang sebagian besar bergantung pada kuliah dan buku teks, belum cukup mengatasi berbagai kualitas dan gaya belajar siswa. Pengajaran yang hanya menekankan presentasi verbal dari konten kadang-kadang membuat siswa menjadi penerima pengetahuan yang pasif, sehingga membatasi peluang mereka untuk mengamati, menyelidiki, dan membangun pemahaman secara mandiri. Akibatnya, banyak siswa kesulitan

memahami konten sejarah yang abstrak karena keterkaitannya dengan peristiwa sebelumnya yang tidak dapat diamati secara langsung.

Gaya belajar peserta didik yang beragam, terutama peserta didik yang lebih menyukai aktivitas visual dan pengalaman langsung, sering kali belum sepenuhnya terfasilitasi dalam proses pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Peserta didik cenderung lebih mudah memahami informasi apabila materi pembelajaran disajikan melalui bentuk yang menarik, konkret, dan mampu memberikan gambaran nyata terhadap konsep yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas X SMA Negeri 7 Tasikmalaya yang menunjukkan kecenderungan menyukai pembelajaran melalui aktivitas visual dan keterlibatan langsung, sebagaimana terlihat pada data minat belajar peserta didik berikut.

Oleh karena itu, ada kebutuhan akan aplikasi baru media pembelajaran yang dapat menghubungkan karakteristik abstrak dari konten sejarah dengan pengalaman pendidikan yang lebih nyata bagi siswa. Sebuah diorama berfungsi sebagai media alternatif, berfungsi sebagai alat pendidikan tiga dimensi yang mengintegrasikan komponen visual, termasuk bentuk, objek, dan gambar, dengan konten instruksional yang relevan. Penggunaan media diorama memungkinkan peserta didik untuk mengamati gambaran suatu peristiwa sejarah secara lebih nyata, seperti kondisi lingkungan, tokoh, serta suasana pada masa tertentu. Melalui penyajian tersebut, peserta didik diharapkan mampu menghubungkan materi sejarah dengan konteks kehidupan nyata, meningkatkan keterlibatan selama proses pembelajaran, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi sejarah.

Tabel 1.2 Minat Gaya Belajar Peserta Didik

No	Kelas	Visual	Audio	Kinestetik	Kecenderungan Dominan
1	45	11 (24,4%)	7 (15,6%)	27 (60,0%)	Kinestetik
2	44	10 (22,7%)	8 (18,2%)	26 (59,1%)	Kinestetik
3	45	9 (20,0%)	8 (17,8%)	28 (62,2%)	Kinestetik
4	45	10 (22,2%)	7 (15,6%)	28 (62,2%)	Kinestetik
5	45	9 (20,0%)	7 (15,6%)	29 (64,4%)	Kinestetik
6	44	8 (18,2%)	6 (13,6%)	30 (68,2%)	Kinestetik

Dalam pembelajaran sejarah, kebutuhan visual sangat penting karena materi bersifat abstrak dan sulit dibayangkan, namun pemanfaatan media visual di kelas masih terbatas pada gambar statis dari buku atau slide PowerPoint.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Salsabilla (2025:1406-1408) Studi ini menggunakan metodologi R&D untuk membuat media diorama audiovisual sebagai sumber untuk pendidikan sejarah. Pesertanya adalah siswa kelas sepuluh dari SMA Negeri 5 Pekanbaru. Peneliti melakukan eksperimen dengan kelompok kecil dan besar, menilai minat belajar dan hasil menggunakan evaluasi pretest dan posttest. Temuan menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kinerja akademik siswa. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Lestari dkk (2024:5-7) Penelitian menunjukkan bahwa media diorama secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah menengah, seperti yang terlihat dari peningkatan rata-rata skor pasca-tes dari 77,09 pada kelompok kontrol menjadi 82,00 pada kelompok eksperimen. Ini menunjukkan bahwa diorama secara efektif mengubah ide-ide abstrak menjadi representasi yang nyata, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Kartini dkk (2024:695-696) Penelitian menunjukkan bahwa Diorama Arsip Jogja memiliki potensi besar sebagai sumber belajar sejarah di tingkat SMA. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif di beberapa sekolah di Yogyakarta, ditemukan bahwa koleksi arsip tekstual, foto, audiovisual, dan sejarah lisan dalam diorama ini relevan dengan kurikulum sejarah SMA. Media ini membantu peserta didik memahami peristiwa sejarah secara konkret dan kontekstual, mempermudah analisis sebab-akibat, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar sejarah.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media diorama efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, namun sebagian besar masih terbatas pada tahap pengembangan media, konteks mata pelajaran non-sejarah, atau kajian deskriptif tanpa uji pengaruh yang mendalam. Sebagian penelitian hanya menekankan aspek kelayakan dan minat belajar, sementara aspek peningkatan hasil belajar sejarah secara empiris belum banyak dikaji. Oleh karena

itu, diperlukan lebih banyak penelitian untuk secara empiris menguji dampak media diorama terhadap hasil pembelajaran sejarah di tingkat pendidikan menengah, sehingga memperkuat bukti efektivitasnya dalam kerangka pendidikan yang lebih luas. Tiga studi sebelumnya mengungkapkan adanya kesenjangan penelitian yang ditandai dengan kurangnya investigasi kuantitatif mengenai dampak media diorama terhadap hasil pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah, khususnya di sekolah-sekolah di luar Yogyakarta. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam menguji secara empiris efektivitas media diorama sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Tasikmalaya dengan pendekatan kuasi-eksperimen. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat bukti ilmiah bahwa media diorama tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dengan membantu mereka memahami peristiwa sejarah secara konkret, kontekstual, dan bermakna.

Menurut Agustina (2021:190) media pembelajaran diorama adalah media tiga dimensi berupa miniatur adegan atau situasi yang disajikan dalam sebuah kotak/ruang kecil untuk merepresentasikan objek, proses, atau peristiwa nyata. Diorama memudahkan peserta didik melihat dan mengamati struktur, hubungan antarkomponen, dan konteks secara konkret sehingga konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Diorama sering dibuat dari kertas, karton, bahan plastis, tanah liat, miniatur, dan dapat diperkaya dengan komponen audiovisual atau interaktif sesuai kebutuhan pembelajaran. diorama menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif. Peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam observasi, diskusi, dan interpretasi peristiwa sejarah. Aktivitas ini menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat ingatan jangka panjang, dan meningkatkan hasil belajar.

Studi ini bertujuan untuk menilai dampak media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar sejarah kelas X-4 di SMA Negeri 7 Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan studi empiris tentang penerapan media diorama dalam pendidikan sejarah dan untuk memberikan referensi bagi pendidik, institusi, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pengajaran sejarah yang inovatif dan efektif yang sesuai dengan tuntutan kontemporer.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar sejarah di kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya?” Dari rumusan masalah, dapat diuraikan kembali menjadi beberapa pertanyaan penelitian diantaranya:

1. Apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran diorama pada kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya
2. Apakah terdapat peningkatan pada hasil belajar sejarah peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran diorama?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Pembelajaran Diorama

Media pembelajaran diorama dalam penelitian ini merupakan variabel bebas (X), yaitu media pembelajaran visual berbentuk miniatur tiga dimensi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai representasi materi Kerajaan Hindu–Buddha, khususnya peninggalan sejarah yang dipelajari oleh peserta didik kelas X. Media ini digunakan sebagai perlakuan pada kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan untuk membantu peserta didik memvisualisasikan peristiwa, tokoh, lingkungan, dan peninggalan sejarah sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penerapan media dilakukan melalui kegiatan mengamati diorama, berdiskusi dalam kelompok, mengerjakan LKPD, membuat diorama sesuai materi, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Variabel ini tidak diukur menggunakan instrumen tes atau angket, melainkan diwujudkan dalam bentuk perlakuan (treatment) yang diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah peserta didik.

1.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar sejarah dalam penelitian ini merupakan variabel terikat (Y), yaitu kemampuan kognitif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah

pada materi Kerajaan Hindu–Buddha. Hasil belajar diukur menggunakan instrumen tes objektif berbentuk pilihan ganda yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Pengukuran dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Aspek kognitif yang diukur meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Skor pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik serta menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar sejarah.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Sejarah di Kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya” memiliki tujuan yaitu

1. Untuk mengetahui perubahan peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran diorama.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 7 Tasikmalaya

Studi ini diharapkan akan bermanfaat dalam konteks teoretis, praktis, dan akademis. Penulis berharap untuk mencapai keuntungan berikut dalam bidang teoretis dan praktis:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Studi ini diharapkan dapat memberikan keuntungan teoretis dalam kemajuan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengajaran sejarah. Keuntungan teoretis dari studi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi ini diharapkan dapat meningkatkan inovasi pedagogi sejarah.
2. Studi ini diharapkan dapat menyediakan literatur tambahan untuk penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat Praktis

Studi ini bertujuan untuk memberikan keuntungan bagi siswa, pendidik, dan institusi pendidikan dalam pelaksanaan pengajaran sejarah. Keuntungan nyata dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi ini bertujuan untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sejarah dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konten mata pelajaran.
2. Studi ini bertujuan untuk memberikan panduan tambahan bagi pendidik tentang materi pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan kinerja akademik siswa.
3. Studi ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah untuk memotivasi pendidik dalam menciptakan sumber belajar sejarah alternatif.